◄Manuel d'utilisation ►

GAMHH-SUDOKU21

■ Lisez attentivement ce manuel avant d'utiliser ce produit

INSTRUCTIONS

FONCTIONS ECRAN TACTILE
Le curseur clignote, signifiant que la case numérique correspondante a été sélectionnée.
Sélectionnez un des chiffres, ensuite insérez-le dans la case à l'aide du stylet.
Touchez l'écran pour choisir le niveau, si c'est affiché sur l'écran.
1 à 9 chiffres pour sélection : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Après la sélection de la case, touchez avec le stylet sur un chiffre pour l'insérer.
Touche Power On/Off
Allume/Eteint l'unité
Fonction Pause
Touchez l'icône Pause pour suspendre le jeu. L'écran affichera « PAUSE » sur zone numérique.
Pour reprendre le jeu en pause.
Fonction Mute
Active (♪ visible) ou désactive (♪ disparaît) le son
Fonction Aide
Peut activer la fonction Rappel et fonctionner comme fonction aide
Dans l'écran Menu, appuyez sur Aide peut activer/désactiver la fonction rappel
Le système vous rappellera si vous avez rempli une case avec un mauvais chiffre.
Quand vous utilisez la fonction Rappel, 10 minutes vous seront ajoutées au score final comme pénalité.
Appuyez pour avoir de l'aide concernant un chiffre pendant le jeu.
Pour chaque jeu, 9 'aides' seront disponibles.
Fonction Effacer (C)
Déplacez vous vers une certaine case numérique et ensuite appuyez sur la touche effacer. Le chiffre présent disparaîtra. (Excepté les chiffres 'Aide')
Fonction Valider
Appuyez sur la touche valider pour avertir le système que vous avez terminé.
Si vous avez réussi, un écran de félicitations s'affichera pendant 2 secondes.
Le plus haut score et temps record seront affichés.
Si vous n'avez pas réussi, vous entendrez un son 'bip bip' pour vous en avertir.
Fonction Réponse (ANS)
Touchez l'icône ANS pour visualiser la réponse.
Pour utiliser cette fonction, vous devez l'activer dans l'écran Menu.
Dans l'écran Menu, touchez l'icône ANS pour activer la fonction Réponse.
L'icône Réponse est affiché dans l'écran Menu.
Pour le désactiver, touchez à nouveau l'icône ANS.
Quand vous utilisez la fonction ANS, 10 minutes de pénalité vous seront ajoutées à votre résultat final.
FONCTIONNEMENT
I) Après réinitialisation ou installation des batteries
a. L'écran LCD s'illumine pendant 2 secondes.
b. Un son de power on sera émis aussi longtemps que l'éclairage de l'écran.
c. Allez vers le mode de sélection de niveau.
II) Mode sélection niveau
Facile, Moyen et Difficile s'affichera sur l'écran. L'utilisateur doit sélectionner un de ces niveaux pour passer au mode jeu.
III) Mode Jeu
Sélectionnez le niveau et jouez
Pendant le jeu, le joueur peut appuyer sur la touche 'Aide' pour obtenir une réponde du système. Chaque jeu possède 9 possibilités d'aide.
Si la fonction rappel est activée, le chiffre erroné clignotera pour vous rappeler.
Les fonctions Rappel et Réponse vous ajouteront une pénalité de 10 minutes de plus sur votre résultat final.
IV) Fonction Aide
a. Sur chaque jeu vous aurez 9 possibilités d'aide.

V) Power Off Automatique
Si le jeu est inactif pendant 3 minutes, il s'éteint automatiquement.
Avant de s'éteindre, le jeu en cours sera sauvegardé.
VI) Temps enregistré
Quand le jeu est terminé, le système montrera votre temps actuel et le temps total pendant 5 secondes.
Ensuite, le système retourne en mode menu.
Le Top 4 des records de temps sera affiché

COMMENT JOUER AU SUDOKU

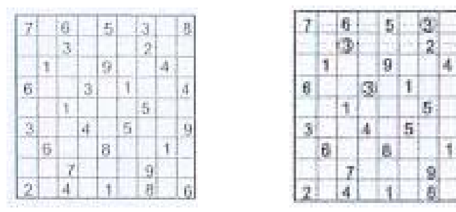
Le Sudoku (nom Japonais 数独), est un jeu puzzle basé sur la logique de placement de chiffres. Le but du jeu est de remplir chaque carré par les chiffres de 1 à 9 de telle manière qu'aucun n'apparaisse deux fois dans la même ligne, la même colonne ou la même région (carré 3x3).
Compléter le puzzle nécessite de beaucoup de patience et d'habileté logique. Le temps moyen pour résoudre une grille se situe entre 10 à 30 minutes, dépendant de votre habileté et de votre expérience.
Les chiffres à entrer avec votre stylet sont 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Une colonne se compose de 9 cases. Une colonne bien remplie doit contenir 9 chiffres différents. Il y a 9 colonnes et le même principe s'applique à toutes.

Une région contient 9 cases en format 3x3. Le fonctionnement est le même que la colonne.

Une ligne possède 9 cases, fonctionnant de la même manière qu'une colonne.
Ca ne sont pas des mathématiques. Il n'a pas d'additions ou de calculs à faire. Vous résoudrez le puzzle avec logique et réflexion.

Par exemple, regardez la 'région' centrale sur le haut du puzzle, celle avec le 5 et le 9. Il n'y a pas de 3.



Néanmoins, la région à droite possède un 3. Ce 3 n'est pas uniquement pour la région à droite, il est pour toute la ligne du haut.
Et la région à gauche possède un 3. Ce 3 n'est pas uniquement pour région à gauche pour toute la 2ème ligne.
Le 3 à entrer dans la région centrale ne peut pas être situé ni dans la ligne du haut ni dans la ligne centrale de la région. Le 3 peut être situé que dans la ligne du bas. Deux cases sont vides dans la ligne du bas de la région centrale.
Regardez en dessous dans la région centrale. Il y a un 3. Ce 3 n'est pas uniquement que pour cette région et cette ligne, mais pour cette colonne également.
Il existe une seule case où vous pouvez mettre le 3.

C'est cette façon de penser qui vous guidera jusqu'à la solution.